「彼ノ音」

酷い音がする。

ガッシャンガッシャンと、平原一帯に鳴り響くその騒音はエミールの言うところの音楽らしい。

何でもニーアとエミールと私の三人で「楽団」とやらを結成したいそうだ。
エミールの担当はゴミ箱の蓋を二つ使った「シンバル」なる楽器。
三人しかいない楽団の一人がゴミ箱を使ってるのは考えものだが、
それよりも大きな問題がある。私に歌を歌えというのだ。冗談じゃない。
死んでも御免だ……とついさっき、断った。

毛布をかぶって騒音から少しでも遠ざかろうとする。すると、どこからか弦の音が流れ込んできた。
ニーアが弾いているようだ。
鉄クズを撒き散らしたかのような騒音の中で、優しく、慎重に、寄り添うように弾いている。
そんな才があるようには見えなかったが、どうせ妹を喜ばせる為に覚えたんだろう。

ヤツらしい甘ったるい音楽だ。
苦しんでいる人間がいれば、迷わずに助ける。
誰かを喜ばせる為なら、努力を厭わない。
ニーアは根気よく騒音の伴奏をしている。

エミールのピアノは昔聞いたことがある。美しい音色だった。
その頃はまだ……ピアノが弾ける体だったのだ。
呪われた魔法は、エミールの体から音楽を奪い去ってしまっていた。

流れる騒音と、弦の音。
毛布を跳ね除け、頭をかきむしる。
いいだろう。そこまで言うなら私の歌声を披露してやろうじゃないか。
歌を聴いてから後悔しても遅いぞ。覚悟しろよ。

私は、ニーアと同じくらい諦めが悪いからな。

滅ビシ再生クロ

【NieR Music Concert & Talk Live】

早いもので、NieR Replicant/NieR Gestaltから6年が経過しようとしています。

当時を思い返しても、まさか2016年の今になってもNieRを

心待ちにして頂ける方々が大勢いるとは想像もしていませんでしたし、

皆さんの心に残るタイトルとしてここまで育っていたのかと他人事の様に驚いています。

今回、ミュージックコンサート&トークライブを開催できたことを含め、

すべてはNieRを愛して頂いている皆様のお陰です。心より感謝しております。

本パンフレットではステージ上でお話できなかったエピソードや

作品に対する想いを綴らせて頂いてます。

会場に足を運んで頂いた方も、そうでない方も、

ぜひご一読頂き、NieRの世界に

改めて触れて頂くきっかけになれれば幸いです。

NieRプロデューサー　齊藤陽介

Music Director／Composer

岡部啓一

Keiichi Okabe

株式会社ナムコ(現バンダイナムコスタジオ)を経て、2004年有限会社モナカを設立。
アニメ、ゲームを主なプラットフォームに叙情的なメロディのボーカル楽曲から、ダンサブルなトラックまでキャッチーな楽曲制作を行う。

愛のある言葉を投げかけてくれた事が、このプロジェクトが始まった大きな原動力

―今回、開催されるNieRコンサートについて

発売されてから6年も時が経ったこのタイミングで、NieRのコンサートを開催させていただける事に、驚きと嬉しさでいっぱいです。
今までもゲーム音楽のコンサートの中で数曲だけの参加や、CD発売記念の無料イベントはありました。しかし、今回はNieRのワンマン、かつ皆さんにチケットを購入していただくコンサート。お金を払って、時間を割いて、出向いて来てくれる皆さんが、「来て良かった！」って思っていただける様にしなければ！と、プレッシャーを感じながら、自分に出来る事は頑張って準備してきました。
当日は、帆足・エミさんを筆頭に、シンガーや演奏者のみなさんに委ねて、僕もみなさんといっしょに楽しみたいと思っています。

―NieRの好きなシーン

最後にデボル・ポポルと戦うシーンですね。NieRは周回プレイで色んな事実を知った後に、望んでないのに戦って相手を倒す事を強要される、という気持的に辛い状況がよくありますが、ここがその始まりではないでしょうか。デボルから色々な真実を知らされた上で、望まない戦いをさせられ、戦闘が終わってからも、とても切なくて悲しい印象的なイベントが続く、物語の上でもとても重要な印象に残るシーンだと思います。
ただ、周回プレイに入り、この悲しさで流した涙を返して欲しくなってしまいましたが……。

―NieRの音楽について

NieRは本当に思い入れのある曲がいっぱいあるんですが、中でも「イニシエノウタ」ですね。
みなさんが最初に耳にするのは、村でデボルが歌っているシーンだと思うので、原曲はアコースティックギターでしっとりとデボルが歌っているイメージで、アレンジで色々なバージョンがある、という認識だと思うのですが、実は「イニシエノウタ／運命」が一番最初に作ったバージョンなんです。
ヨコオさんから「デボル・ポポルと戦うシーンのBGMが優先的に欲しい」と言われ、理由を聞くと、踊りながら攻撃をして来るんだけど、BGMに合わせて踊らせたいからその踊りのモーションキャプチャーをする時までに欲しいとの事。なるほど、と納得していたのですが、いざゲームが出来てきてそのシーンを見てみると、カメラのアングルや距離感で、びっくりする程、「踊ってる事に気付かないよっ!!」と衝撃を受けました。

―NieR音楽制作時の思い出

僕がゲームの音楽を作り始めた頃は、レースや格闘ゲームのBGMなど激しかったりノリのよかったりする音楽を求められる事が殆どでした。
そういう音楽ももちろん好きで、色々チャレンジして作っていたんですが、ストーリーや世界観を構築したり、切ない心情や悲しさを表現するような音楽も大好きだったので、NieRのお話をもらった時は遂にその願望が叶う！と意気込んで悲しい音楽をつくりはじめたのですが…「じゃー次はもっと悲しい音楽を！」というEndless Sad Song地獄に苦悩したのも、6年経った今となっては、いい思い出です。

―NieRファンへのメッセージ

NieRが発売されて、これだけ時間が経ってからの新作「NieR:Automata」の制作やコンサート&トークイベントの開催。それもこれも、NieRのファンの皆さんがサントラやゲームを購入してくれたり、愛のある言葉を投げかけてくれたりした事が、このプロジェクトが始まった大きな原動力になっていると思っています。本当に幸せな事だと痛感しています。
ありがとうございます！

こんな有り難い気持や状況を与えて貰ってるんだから、今度は僕たちがみなさんに幸せを感じて貰える様に、微力ながら精一杯頑張ります！

Composer / Piano

帆足圭吾

Keigo Hoashi

幼少の頃からクラシックピアノを始め、高校卒業後に米国へ留学。
帰国後、2009年にMONACAへ参加。主にゲームBGM、アニメの劇伴を制作し、イベントではピアノ演奏も行う。

沢山悩んだ分、良い曲になった

―NieRの音楽について

ゲームの仕事をしっかり一本やったぞ！と言うのはNieRが初めてだったので、自分にとってとても思い出深い作品です。当時はまだまだ未熟で色々岡部さんにダメ出しをされた記憶が今も鮮明に残ってます(笑)。思い入れのある曲は魔王の曲ですかね。沢山悩んだ分、良い曲になったのでは……と思っています。

―NieR音楽制作時の思い出

メロディーに悲しさを残しつつも、ボス戦などの激しいもので使ってもしっかり成り立つように作るのに苦労してました。あまりかっこいい系にしてしまうとメロディーを抜き出してイベントとかで使った時に微妙ですし、そういう試みはあまりやった事がなかったので面白かったです。2009年夏の当時は凄く暑くて、その暑さで死にそうになりながら曲を作っていた記憶がありますが、今は寒い中、震えながら曲を作っているのでとても対照的(?)ですね！

―NieRファンへのメッセージ

制作に臨んでいた当時は、まさか自分がピアノを人様の前で弾く事になるとは夢にも思っていなかったので、振り返ってみると色々な事があったなとびっくりです。それもこれもファンの皆様が長い間NieRを愛して下さったおかげ！
それを踏まえて今ファンの皆様への感謝の気持ちで毎日土下座しながら新作の音楽を制作中ですので、楽しみにしていて頂ければと思います。

Composer

高橋邦幸

Kuniyuki Takahashi

札幌にてTVコマーシャル等の音楽制作を経て、2013年春よりMONACAへ参加。
劇伴を中心に、ゲームBGM、ボーカル曲の楽曲制作、社内でのトロンボーン演奏・収録を行う。

NieRの持つ空気感の中でも何か前作とは違う匂いを

―NieRについて

NieRという作品は、僕がMONACAに入るよりもかなり前に発表されたタイトルです。当時プレイしてみたところ、音演出も相まってとにかく感情移入させられてしまい、エンドクレジットの画面では映画を1本観終わったときのような、良い喪失感を持たせてくれた作品でした。実際にデータが消えたり、という意味でも喪失感はありましたが…。
世界中に多くのファンを持つこのような作品に参加することができ、とても嬉しく思います。

―NieR:Automata音楽制作時の思い出

音楽面についても多くの方に支持されるNieRのような作品に途中から参加することは、嬉しい反面、「方向性を間違ってないだろうか」という類いの迷いや緊張が少なからずありました。
特に歌のメロディについては、ただ前作の真似になってしまわないように気をつけて制作しました。今作はよりスケール感のある舞台とのことで、普段劇伴で意識しているオーケストレーションが作品に上手く作用するといいな、と願っています。

―NieRファンへのメッセージ

前作からのNieRを愛してくださっているファンの方に、「そうそう、これだよ！」と喜んでいただけるように制作に取り組んでいますが、そのNieRの持つ空気感の中でも、何か前作とは違う匂いを音楽から感じていただければ幸いです。

Singer

エミ・エヴァンス

Emi Evans

歌手／作詞／作曲作家／チェリスト／アンビエントのエレクトロニカユニットfreesscapeのボーカリスト。英国人の父と日本人の母を持つことから英語、日本語をはじめ、フランス語、はては宇宙語、未来語まで自由に操る、突き抜けた歌声は幻想的な空間をクリエート。2000年の来日以降、多数のビデオゲーム、TV CM, TVドラマ、映画、ブランドイベントで歌う。現在も数種のプロジェクトに参加中。

NieRはゲームの枠を超えて感情を揺さぶる強さがある

—NieRについて

私は普段テレビゲームをしないので、NieRを通してはじめてゲームの世界に触れることができました。

レコーディングの際に岡部さんから教えていただいたり、YouTubeでゲーム映像を見たり、ネットであらすじを読んだりして学びました。

ストーリーにすぐに引き込まれ、個性的なキャラクターに愛着がわき、この想像力を絶するミステリアスな世界に彷徨いこんでしまいました。

自分がゲーマーなら、NieRにのめり込んでいるはずです！

NieRはゲームの枠を超えて感情を揺さぶる強さがあり、そこには音楽の力が不可欠なものであること、音楽がこの感情を完全なものにしていることにある種の驚きを感じています。

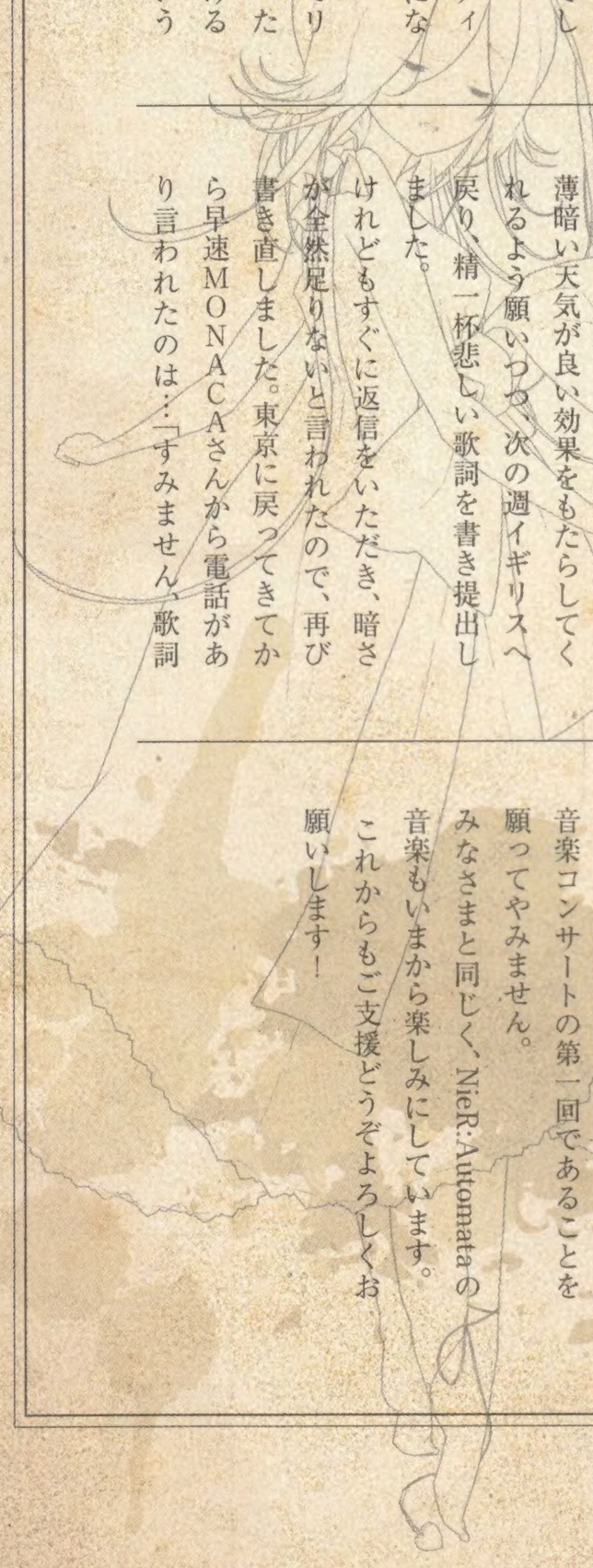
—音楽について

美しい旋律に溢れるサウンドトラックの制作に関わることができ心から光栄に思っています。

想像力を駆使して未来語で歌詞を書き、歌詞がレコーディングスタジオで音楽として生まれ変わる瞬間に立ち会えたのは、何にも代えがたい経験でした。

作品の暗鬱な物語性や悲しいエンディングとは別に心が落ち着き前向きになれる曲もあります。

オープニングサウンドトラックでリラックスしたり、ポジティブになったり、はたまた赤ちゃんを寝かしつけるためにかける方もいらっしゃるという



のは嬉しい限りです。(私自身もオープニングサウンドトラックを満員電車でよく聞いています！)

NieRの音楽制作に参加できたことは私のキャリアの中でシンガーとして一番エキサイティングで思い入れの強い経験となっています。

私自身これからもずっと岡部さんとMONACAチームのファンです！

—NieR制作時の思い

特に「Ashes of Dreams」の英語の歌詞を書くのが非常に大変で強く印象に残っています。

ヨコオさんからキーワードのリストと、暗く悲しい歌で喜びも未来への希望も全く見えないような曲というリクエストをいただいたのですが、当時私は別の歌の仕事で石垣島にいました。ゴージャスな海を見ながらノートを持ってビーチに座り、とてもリラックスしていたので、暗くて絶望的な歌詞のインスピレーションを得るのは完全に不可能でした！

次の日がレコーディングでしたので、とても頑張りましたが、結局締め切りを延長していただきました。

薄暗い天気が良い効果をもたらしてくれるよう願いつつ、次の週イギリスへ戻り、精一杯悲しい歌詞を書き提出しました。

けれどもすぐに返信をいただき、暗さが全然足りないと言われたので、再び書き直しました。東京に戻ってきてから早速MONACAさんから電話があり言われたのは：「すみません、歌詞にまだ暗さが足りないので、もう一度書き直してもらえますか？明日までにでいかがでしょう!?」時差ぼけで疲れ切っていましたが、一晩中PCにかじりついて絶望的な詞を作らなければいけませんでした！十分に絶望的な歌詞を書くのに間に合うかどうか、私自身が絶望していました！でもこのタフな経験は私にとって必要なことでしたし、ありがたいことに最終的にはヨコオさんからOKをいただきました！

—NieRファンへのメッセージ

みなさまには当初からずっとNieRの音楽を温かく、そして熱狂的に応援していただき本当に感謝しています。

みなさまのお陰で様々なゲームコンサートでNieRの音楽を多くの方にライブでお届けすることができました。

オープニングサウンドトラックがリリースされた時から、NieRコンサートで歌うのが私の夢でした。本日4月16日に皆さまの前でパフォーマンスできることを大変嬉しく思っております。

NieRの世界観を体現した音楽がこれからもみなさまに愛されますことを、また本日4月16日が今後数あるNieR音楽コンサートの第一回であることを願ってやみません。

みなさまと同じく、NieR:Automataの音楽もいまから楽しみにしています。

これからもご支援どうぞよろしくお願いします！

Singer

中川奈美

Nami Nakagawa

3歳からピアノを始め、音感を確立。宇和島少年少女合唱団で声楽コーラス・民謡吾妻流で民族コーラスの原点を習得。シェイクスピアをはじめとする舞台演劇で培った発声と、声の収録で得たスタジオ経験を元に、ステージだけでなく数少ない民族コーラスのできる日本人スタジオミュージシャンとしても活躍中。

私自身がNieR音楽のファン

―NieRの音楽について

どこの国にも属さないような、独特な世界観。初めて聴いた時から、私自身がNieR楽曲のファンでした。同じ旋律でも、時には力強く、時には哀しく聴かせてくださる構成には、二重の感動がありました。そして、曲が素敵なので、歌っていてとても楽しかったです。岡部さんをはじめとする素晴らしいMONACAの作家陣さまと、Emiさんの世界でただ一人の歌声とご一緒できて光栄です。

―NieR音楽制作時の思い出や秘話など

私は大人数のコーラスを、一人かもしくは岡部さんの男声コーラスと一緒に担当させていただいたのですが、多いところで26本の収録をしたため、体力と時間との闘いでした。この収録時期が夏だったので、すごく痩せて、周りの人から心配されたりしたのも、今では良い思い出です。NieRダイエット!?

こっそり歌詞にNieRと入れて、それをファンの方が気付いてくださった時には嬉しくなりました。この歌詞がCDのブックレットのバックに使っていただけたのは、ファンの皆様の愛のおかげです!

―NieRファンへのメッセージ

こんなにこんなに、NieRを愛してくださって、ありがとうございます。

この愛をパワーに変えて、新作に取り組ませていただきます。素晴らしい製作陣と素晴らしい作家様方に囲まれて、本当に幸せな現場です。ヨコオさんの描かれる世界を、より明確に、より不可解にできるよう、がんばりますね!

Singer

ジュニーク・ニコール

J'Nique Nicole

広いジャンルと作詞作曲の経験、クラシカルトレーニングと音楽論の知識を生かし、ボーカリストとして活躍。声楽のハーモニーに必要な"よい耳"を持ち合わせている。

女性が主人公ということで、そこにとても刺激を受けました

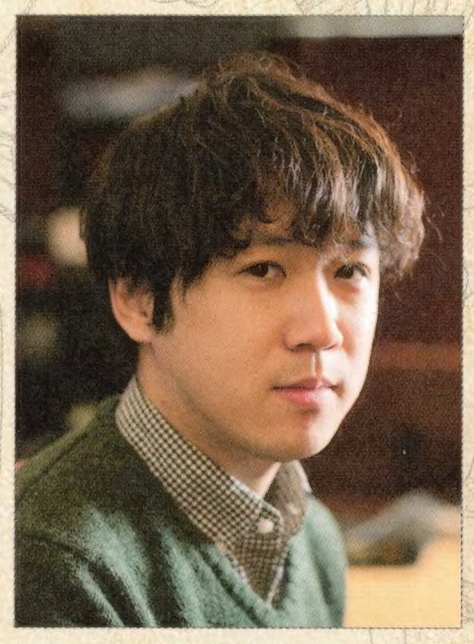
―NieRに参加することになって

今回は歌と、1曲歌詞で参加させて頂ける事になりとても嬉しく思っています。

このゲーム「NieR:Automata」は女性が主人公ということで、そこにとても刺激を受けました。

ゲームの主人公が女性と言うのは珍しく、ゲームの世界にもそういう流れが浸透して来たのは素晴らしいと思います(女性の力強さを表現するのにこれ以上の方法があるでしょうか?)。

もちろん男性の方も楽しめると思いますので、私自身もこの作品が、発売され、プレイするのが今からとても楽しみです!



Composer

石濱翔

Kakeru Ishihama

ロック、ワールドミュージック、ダンスミュージック等の様々なジャンルを取り入れた楽曲を得意とし、主に、劇伴、ゲームBGM、ボーカル曲の制作を行う。

「カイネ / 逃避」は、今でもお気に入りの一曲

―NieR音楽制作時の思い出

僕がMONACAに入社して初めての大きな仕事がNieRの楽曲制作でした。

その中でも「カイネ / 逃避」は一番最初に手掛けた曲で、今でもお気に入りの一曲です。

パーカッションのアレンジについてはどうしようかと非常に悩みました。お風呂に浸かっているときも頭から離れず、挙句、自分の尻をリズミカルに叩きながら(通称:ケツドラム)アレンジを練っていたことも……。

今となっては良い思い出です。

その事を念頭に置きつつカイネの曲を聴いていただけると、曲の新たな一面が見えてくるかもしれません。

Cast

門脇舞以

Mai Kadowaki

2015年4月より所属していた事務所を離れフリーランスとして活動開始。声優以外にも美術系大学出身ということもあり、イラスト、カメラや作詞など、多彩な才能を見せる。

ニーアさんに会いたいです。もしまだ会えなくても、いつかその日が来るのをずっと待ち焦がれていたい

―前作を振り返って

ニーアさんやカイネさんと出会って、精一杯に生きたあの時の想いは、今も私の心に、強く、温かく、残されています。

―エミールについて

常軌を逸したスーパーイケメンのニートアさん&カイネさんとの出会いにより、溢れ出る乙女力が止まらなくなってしまった男のコです。

―NieRの思い出

収録自体は、サクサクと進んでいったのですが、カイネさんに想いをまくし立てるシーンだけは、細やかな調整が入り、リテイクを重ねた思い出があります。作品が世に出てからは、スタッフの皆さんにエミールケーキで誕生日を祝っていただいたり、作品ファンの皆さんが手作りの色々なエミールグッズを贈ってくださったり、ドラマCDでニーアさんやカイネさんたちと並んで収録することが叶ったりと……幸せな時間をたくさんたくさんいただきました。

―NieRの音楽で好きな楽曲

やっぱり、「エミール」でしょうか……。たいせつな時、いつも支えてくれた曲です。

―NieRファンへのメッセージ

ニーアさんに会いたいです。もしまだ会えなくても、いつかその日が来るのをずっと待ち焦がれていたいと思います。皆さんにずっと見守っていてほしいです。次回作も、とっても楽しみですね……！どうぞよろしくお願いいたします。

NieR DiscoGraphy

NieR Gestalt & Replicant ORIGINAL SOUNDTRACK

(2010/4/21)

二人ノ「ニーア」ガ紡ギダス狂気二満チタ物語。ゲーム内BGMを完全収録した2枚組全43曲。"狂気と愛"二つの世界を繋ぐ音楽はここから始まる。「ゲシュタルト」「レプリカント」両作品の世界観が楽しめる最高のサウンド

NieR Gestalt & Replicant 15 Nightmares&Arrange Tracks

(2010/12/8)

狂気ノ音が拓ク新タナ音楽ノ境地。追加ダウンロードコンテンツ『15 Nightmares』の楽曲に加え、新規にアレンジされた楽曲も収録。狂気の音が拓く新たな音楽の境地

NieR Tribute Album -echo-

(2011/9/14)

「world's end girlfriend」「シュローダーヘッズ」「sasakure.UK」をはじめとする、音楽シーンで幅広く活躍するアーティストがトリビュート。アルバムタイトルをTwitterでファン公募したファンとともに作り上げる新しいニーアサウンド

Piano Collections NieR Gestalt & Replicant

(2012/03/21)

ピアノの旋律が奏でるNieRの音世界。MONACAプロデュースによる、新規録音音源のみを収録したピアノアレンジ音楽作品集。ゲームの記憶が溢れ出す必聴の一枚

ニーアの音楽について語ったり語らなかったりした議事録

NieRっぽさってなんだろう？

――2016年3月。新宿某所居酒屋にて。

店員さん「はい、お伺い致します」

S「すいません、ストローを一本もらってもいいですか？」

ヨ「あれ、なんだっけ？岡部さんが終わったって話だっけ？」

岡「終わってないですよ。むしろここからがスタートです」

齊「でもまぁ6年前と比べるとヨコオさんと岡部さんのその…なんだろう…やりとりのトゲみたいなのは丸くなったでしょ？」

岡「（笑）前回もリテイクはもちろんあったんですけど、まぁプライベートの付き合いは長かったんで、それなりに気を遣ってくれてましたよ。もともとトゲトゲしい感じはあんまり…」

齊「『もう悲しい曲は書けない…』とか言ってない？」

ヨ「それは6年前によく言ってました」

齊「今回はまだその時期は来てないんですね」

岡「そうですね…てか何でSARAさん今日いるんですか？」

S「え？」

ヨ「いやオッサンばかり写真に写っても仕方ないから美人インタビュワーを立て紙面に彩りを添えようかと…」

岡「妥当な判断だね」

齊「食べていい？」

岡「もちろん」

ヨ「でも前作のときって岡部さんも『ゲームの仕事はこれで終わりかな』って言ってたじゃないですか。あの…ゲームで鳴かず飛ばずで…」

一同（笑）

岡「そうそうそう。やってもやっても評価されない！みたいな気持ちは確かに…ね」

ヨ「アイドル的な人気は得られずに。もういいや…みたいな感じを出してたとこで当たったわけじゃないですか」

岡「うん。さすがにアイドル的な人気は無理ってわかってたけどね（笑）。まぁでもあの…もうちょっと多くの人に認識してもらいたいなぁ、とは思ってた」

ヨ「岡部啓一という男を？」

岡「っていうかまぁ、自分がつくった音楽を音楽として。『ゲームの後ろでなんか鳴ってんな』ぐらいの感じっていうよりかは、印象に残ってほしいじゃないですか。それは誰のせいとかじゃなくて、自分がその程度にしか思わせられなかったせいなんですけど。で、このへんが限界かな…ぐらいに思ってた」

S「へー」

ヨ「すいません、生ひとつください」

岡「自分ができないっていうよりかは、ゲームにとってもユーザーさんにとってもおれがやるより別の人がやったほうが良いものになるかな、とか」

ヨ「当時は僕もキャビアで企画書いっぱい出してて。さんざん出してるのにぜんぜん通らなくて。『もうこれが出なかったらゲーム業界やめる』って言ってたくらい。そんな中でつくった最後の企画書がNieRだったんですよね。それを、たまたま齊藤さんに邪悪な会議の中で、『ちょうど都合のいいコマがいるぞ』みたいな感じで目をつけられて…」

齊「コマじゃないよ（笑）」

岡「黒い大きな力によって生かされ続けてるみたいな状態（笑）」

齊「ほかの人は黒いけど、おれは白い」

一同（笑）

岡「プロジェクトも正直、音楽に対してそんな期待されてる感じもなかったんで、だからこそ好き勝手できたみたいなのもちょっとあったんですよね」

齊「いわば救世主ですよ、おれは」

ヨ「いやどうかな（笑）。なんかうまいこと言ってますけどそんなことはない」

店員さん「お話中失礼いたします。こちらメニューには載っていない本日入荷した鮮魚でございます。当店おすすめはこちらのノドグロになっております」

ヨ「じゃあそれにしよう」

齊「あとウーロンハイ飲んでみてください。ストローで」

ヨ「ああ」

齊「上手に飲むんですよ、これがまた」

岡・齊「ちがうちがう、もうちょい上、もうちょい上」

齊「そこそこそこ」

S「それ用に穴があいてるんですか？」

齊「そこじゃないでしょ」

岡「そこのもうちょっと上だよ」

齊「そんなとこ入らないよ。歯の上。上上、そうそう、そこそこ」

岡「いいねぇ」

一同（笑）

ヨ「NieRですごいCDが売れて評価されて、ちょっとまぁ調子に乗ってて…いろいろアニメの曲とかを…」

岡「調子は乗ってないけどね！」

ヨ「続けてやっていって、で、もう一回NieRに戻ってきたわけじゃないですか。久しぶりに戻ってきた景色はどうですか？ビッグになって帰ってくれる状況で始めてるわけじゃないですか。もうここからは落ちる一方ですけどね」

齊「そんなことないでしょ（笑）」

岡「NieR以降、『アレみたいな』って言ってもらえるお仕事が増えたんですよね。でも、NieRをそのままやるわけにはいかないから、今回のこの題材だったらもうちょっとこういう要素を足そうかな、とか思ってやってきてて。なんならこれだとNieRそのまんまだなっていうのを回避し続け、回避しなきゃって思ってやり続けてきたこの6年間だったから、むしろNieRっぽさをちゃんと出しつつ、新しい要素もってなると、もうなんかわからない（笑）。最初はそもそもNieRってなんだっけ？みたいにちょっとなってるところはあった」

ヨ「いまは？」

岡「いまはもうだいぶつかめてきた」

ヨ「自分のつくった曲なのにつかんでなかったんだ（笑）」

岡「NieRって、おれの中では火サス感というか、ちょっとくさいというか…。情感を入れすぎるとすごくメロドラマっぽくなっちゃう。でもそれがちょっと入ってるのがNieRなんだよね。でもこうちょっと気を抜くと入れすぎちゃって、メロドラマになっちゃうから、足したり引いたり、のさじ加減が難しい」

齊「前作と今作だとヨコオさんの曲のオーダーの仕方ってどうですか、変わりました？」

岡「今回はリストがちゃんとあるんですよね。前作は試作のときから関わらせてもらってたんで、『とりあえずこういうのところうのを』『じゃあ今度はこういうのを』って言われて、全体が見えないままちょっとずつ作っていったんです」

ヨ「岡部さんもおれもヒマだったしね、当時」

岡「そうだね。最終的にサントラが出たときに『世界観がすごく統一されてる』みたいなことを言ってくださる方がいて、もちろんそれは気を付けてはいたんだけど、初めて作った曲と最後のほうで作った曲ではもうそれこそ1年以上あいてたような状態だったし、『これどんな気持ちで作ってたっけ』みたいな、ちょっと曖昧になってる部分はあった」

ヨ「それをまとめあげたのは誰かなぁ（チラ見する）」

岡「ねぇ…？（笑）」

ヨ「言わないし！」

岡「今回改めて、さっき言ってたNieR感とはなんぞや？と思って、久しぶりに聞き返してたらやっぱりいろいろ思うと

ヨルハのコスプレをしてコミケに出そうとしてたら落ちちゃって出せなかった…ときのモデル・SARAさん

Interviewer
SARA

Composer
岡部啓一
Okabe Keiichi

Director
ヨコオタロウ
Yoko Taro

Producer
齊藤陽介
Saito Yosuke

ヨ「ところはあって…」
岡「だめだなって？」
ヨ「そう。やっぱり至らないところのほうが気になって。でも、なんならこのちょっと至らないが故のたどたどしいインディーズ感みたいなものが、世界のいびつさと相まって良かったのかも…」
齊「いやいや、よく言い過ぎでしょ（笑）」
ヨ「いやでも、全然そんな評価じゃないですよ。完成度の高い楽曲で…みたいな」
齊「このまえ齊藤さんと僕がパリに行ってインタビュー受けてきたんですけど、そんときも『あれはゲーム音楽史に残るね、名曲たちだ』って言われてめちゃくちゃ褒められるんですよ。そこで俺は言ってやりましたけどね、『そんなことはないっす！』って」
一同（笑）
S「嫉妬するわけですね」
ヨ「これはちょっとSARAさんにも知って頂きたいんですけど、ゲームの本編はいっぱいいろんなことをやらなきゃいけないんですよ。それに比べると音楽は…」
齊「そんなことないよ。音楽だって一生懸命いろんなことやらなきゃいけないんだから」
岡「そうだよー」
ヨ「むかつくー」
S「ウーロンハイがこないですね」
一同（笑）
齊「ゲームはやってないけど、CDは買ったって人はちょくちょく聞くんですよ　ヨコオタロウ的にはどうなんですか？」
ヨ「あのう…そこからゲームに入ってくれる方法はないんですか？」
齊「まあね」
ヨ「入らないですよね」
齊「（笑）入った人もいると思うよ、もちろんね」
ヨ「まぁそのへん、音楽からゲームに呼び込む力のない、岡部さんの曲の弱さかなぁ」
一同（笑）
岡「まさかのディスりですか」
店員さん「はい、お伺いいたします」
齊「ウーロンハイを頼んだのがぜんぜん来てないのと、あと…なんですか？」
岡「ハイボールをください」
齊「あと生ビールをひとつ。CD売れなかったらあれですよ、リヤカー引いて手売りですよ」
S「それは楽しそうですね」
一同（笑）
ヨ「ところで、NHKのドキュメンタリーやってましたよね？」
岡「見てた？」
ヨ「いっさい音楽の印象なかったけど、見てた」
岡「うそでしょ（笑）。結構使ってくれてたのに（笑）」
S「なんか見たかも」
ヨ「そのドキュメンタリーの映像につける音楽を岡部さんがやってた」
岡「やらせてもらってたんです、年末スペシャルで」
ヨ「つまりZeRで締切がいっぱいたまってたときに、それをやったんですよ、この…この筋肉ダルマは！」
齊「だけど、それを聞いておれもNHKはしょうがないなって…」
ヨ「おれも、NHKはしょうがない…おれでもNHKをとろわって…ここ太文字にしましょう。NHKはしょうがない」
岡「でも、NHKもがんばったけど、ZeRもがんばってるよ、おれ」
ヨ「あー、今回のやつ…あの…意外といいね」
岡「意外ととか言わないで。期待通りいいね、にしてよ」
齊「マグロおいしい」
岡「いただこ…でも、NieRってなんだかんだでこう…筋肉感じゃないですか」
ヨ「ぜんぜん同意できない」
岡「音楽だけで言うと、前回のNieRはもうとにかくはかない。繊細ではかなくてっていう感じで今回ももちろんそういう要素はいっぱいあるんだけど、それにプラスして新しい要素として…」
ヨ「筋肉？」
岡「筋肉…マッチョ感。まぁマッチョ感じゃないけど、もうちょい力強さというか」
齊「あーなるほど」
岡「そういうところも新しいNieR、『NieR:Automata』らしさみたいなところで入れたいなって思ったんで、それでジュニークさんを…」
ヨ「あー、歌手の」
岡「そうそう、エミさんももちろん歌うんだけど、新しい要素として、ジュニーク・ニコールさんっていう方にお願いしてます。エミさんのふわーっとした繊細な歌とは真逆というか、力強さを感じるシンガーとして歌ってもらってるんで」
ヨ「前回のエミさんの評価はすごい高くて、齊藤さんからのリクエストもあったんで是非ってお話ではあったんですけど、同じことやってもしょうがないしね。やっぱりちょっと変えていきたいし、何かこう…進化したいなっていうところの一つが、ジュニークさん」
岡「エミさんはやっぱりヨーロッパ感があるなって…歌もそうなんですけどって、今回なんで黒人のジュニークさんにしたかっていうと、そういうちょっと洗練された感じよりかは、もうちょっとこう…ナチュラルな力強さみたいな…」
ヨ「パワー感」
齊「わかるわかる」
岡「そう、パワー感を出したいなって思った、コンサートでも絶叫いいと思うけど、コンサートの後も何回かレコーディングするんで、実際に録ってみて、『あ、なるほど、

この人はこうするともっとよくなるかも』みたいなのがいろいろわかるはず　コンサートでもきっとハッてしてもらえると思うけど、それ以外の良さもゲーム自体には入れられるかなって思ってます」
齊「でもそこのプレッシャーってすごくあるんじゃないですか？こんなに好きでいてくれたんだ、とか、そんなに期待されちゃってるんだ、とかっていうプレッシャーはないですか？」
岡「いやもう、すごいありますよ。最初に話したNieRっぽさっていうところ…要はその…NieRの何をいいと思ってくれてるんだろうっていうところが、ほんとに僕が思ってる、このポイントで合ってるのかなってのも含めて…それが間違ってたらどうしようっていうプレッシャーはすごい感じますよね」
齊「おれなんてさ、5年6年って歳月をどう埋めようと思ったときに…まぁヨコオさんいるじゃないですか、岡部さんもいるじゃないですか、で、吉田明彦さんっていうイラストレーターをつけて、アクションが上手なプラチナゲームズにお願いしてっていう座組みができたので、なんというか…おれの中ではもうね、正直ね、仕事終わってるんだよ」
一同（笑）
齊「あとはもうやるだけやってね…ものをこれから生み出すっていう部分に関してはね、お任せしますって言われた状態のみなさんのほうがよほどプレッシャーあるだろうから、それは大変だろうなと思う」
岡「単純に趣味でつくってるわけじゃなくて、あの…お金をみんなが出してくれるものなわけだから、そこで『あぁ出してよかったな』って思ってもらいたいです　特にその…ぼくは年をとってからある程度評価をしてもらうようになったから、余計にそれを言ってくれる有難味がわかるというか…それが本当にモチベーションになってる。『あぁ今回も良かったわ』って思ってほしいってとにかく思ってるんですよね。それがプレッシャーでもあるんですけど、すごくモチベーションにもなってるんで。もちろんその…もっと近い人の評価…単純にヨコオさんからの評価ももちろん気になるし、齊藤さんからの評価も気になるんだけど、ただそのへんの人たちって仮に『音楽としてどうかな』って思われたとしても、最終的にユーザーさんが気に入ってくれてたら、納得してくれる人たちだなって思ってるんですよね　だからやっぱり僕がこの人たちに向けて気に入ってもらおう』っていうのは、やっぱり最終的なユーザーさんだなって」
齊「コンサートで初めて新しい曲やるじゃないですか　反応が楽しみですよね」
岡「どきどきするわ…。今回のその曲って珍しくヨコオさんから音楽的なすごい明確なオーダーがあったんだよね、いっぺんラフを出した後に明確にそういう音楽的なことを言うのってちょっと珍しいなって思った。そのへんだいぶヨコオさんの要望を汲んだ曲でもあるな、と」
ヨ「うまくいかなかったらおれのせい的な…」
岡「（笑）もしかしたら、ゲームの中で見たときにすごく意味のある方向性かもな、とは正直思ってるんですよ。今回ゲームをやらずに音楽だけ先に聞くので、そのへんどう映るんだろうな…どう聞こえるかなっていう不安感は正直ちょっとあるんですけど、ただまぁ、今までのものとはひと味違う要素が結構ある曲なので、それが新しいNieRへの期待につながるといいなって思います。そんな感じです」
S「きれいに終わりましたね」
ヨ「チッ」
岡「舌打ち（笑）」

NieR 6th Anniversary Message Illustration

藤坂公彦

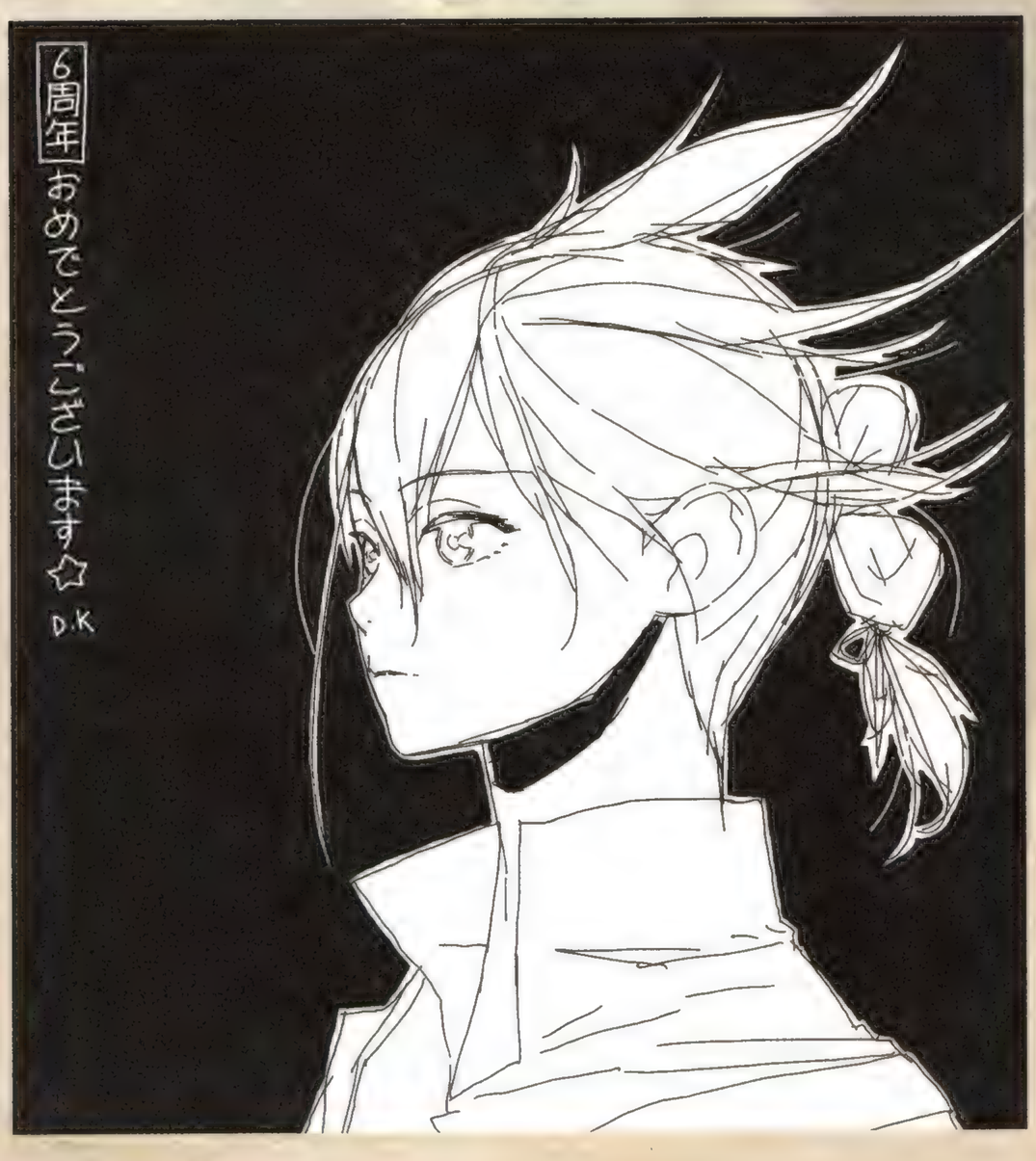
Kimihiko Fujisaka

【DRAG-ON DRAGOONキャラクターデザイナー】

吉田明彦

Akihiko Yoshida

【NieR:Automata キャラクターデザイナー】



D.K

DK

【NieR Gestalt/Replicantキャラクターデザイナー】

三輪士郎

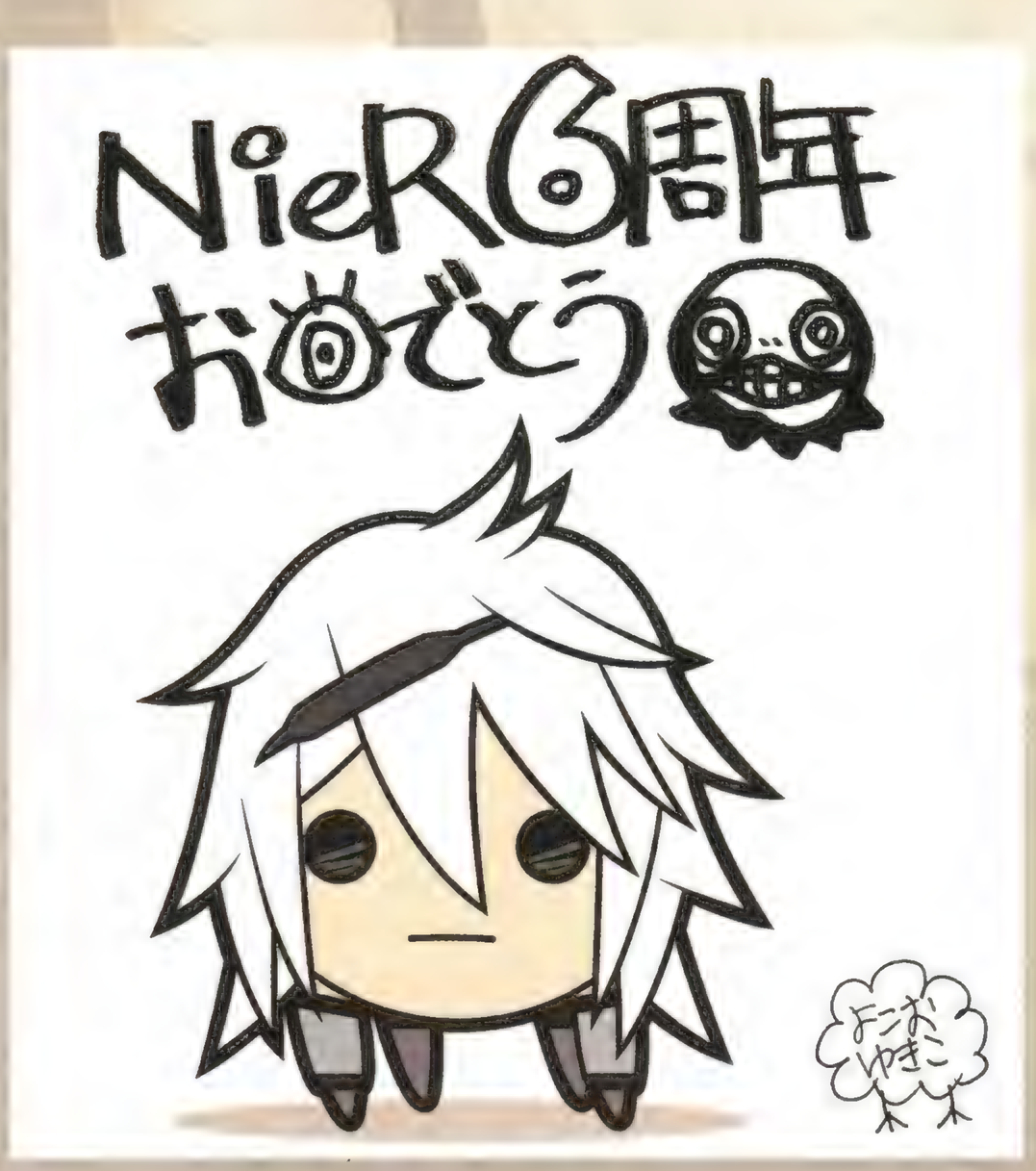
Shirow Miwa

【漫画家】

森山大輔

Daisuke Moriyama

【漫画家】



横尾有希子

Yukiko Yokoo

【イラストレーター】

板鼻利幸

Toshiyuki Itahana

【スクウェア・エニックス キャラクターデザイナー】

NieRに触れた人々の言葉

R NieR Replicant　A NieR:Automata
G NieR Gestalt

スクウェア・エニックス

早くも6年目、おめで R G A とうございます。真のエンディングを見るために4周もしてしまった思い出のソフトです。新作も大期待！待ってます！

執行役員
橋本真司

『NieR』の音楽を生 R G A 演奏で楽しめるなんて羨ましいです。発売から6年、そして新作！どんな世界で遊べるのか楽しみにしています。

品質管理部倫理担当
近藤玲子

『NieR』6周年おめ R G A でとうございます。
一人の『NieR』ファンとして、このコンサートと新作を大変楽しみにしています。なんとも言えない物悲しさをたたえた音楽がゲームにドンぴたりで、一気にプレイしたことを思い出します。コンサートの成功を祈りつつ、新作もはよ

代表取締役社長
松田洋祐

6年越しの『NieR』続 R G 編を作ってくれた齊藤P、そしてヨコオD。2人とも最高すぎでしょ！
ヨナもそう思う！

宣伝プロデューサー
鶴長千恵子

『NieR』6周年おめでと R G うございます。エミール人形で無茶をしていたあの頃が懐かしいです。ぜひCDも買ってね。

CD宣伝担当
白石明生

飲みの際、朝方までルー R G プされるD.Kさんの熱い話を聞くことが、一番大変だった想い出な気がします（笑）

プロデューサー
横山祐樹

元Cavia

『NieR』の制作中、凡 R G 庸なゲームだけど大丈夫だろうか？と不安がいっぱいでしたが、音楽が実装された瞬間にゲームの中の世界が色鮮やかに変わったのを思い出します。これだけ多くの人に愛される作品に関われてよかったです。

メインプランナー
飯塚大介

『NieR』の曲はどれも好 R G きで、コーディング中も開発サーバーに上がっていたwavをずっと聴いていました。

リードプログラマー
片山武史

ヨコオさんには、 R G A 『NieR』を立ち上げてくれた齊藤さんに感謝することを呪文のように唱え続けて開発できたのが良い思い出。岡部サウンドを聴くことで、その魔力もみなぎりました。

プロデューサー
岩﨑拓矢

開発中初めて曲を聞か R G せてもらった時、とてもテンションが上った記憶があります。未だに仕事中に聞いています。

デザイナー
水戸杏奈

今でも北平原の曲を聞 R G くとデバッグの日々が走馬灯のように駆け巡りますが、よくサントラ聞いてます。

プランナー
白本奈緒

ニーア君、年長さんおめで A とう。君の存在を世に広めるために送り込まれた二人目のパパだよ。がんばろうね。

シニア宣伝プロデューサー
佐々木隆太郎

『NieR』はこれまでの参 R G 加作品の中でも特に思い出深く、勢いあまってカイネの曲を結婚式で使わせて頂きました。

デザイナー
星尾憲治

開発途中では曲のヴォーカルがボカロだったのですが、エミ R G さんのヴォーカルに入れ替わった時は感激しました！

デザイナー
上久保能夫

PC版つくっておけば、 R G 今回の映像素材ももっと楽につくれたろうにと…思いながら曲きいてました。

プロジェクトマネージャー
古林雅俊

TVで不意に『NieR』の R G 曲が流れてきて、今でも急に開発時の感覚が懐かしさを伴って思い出されたりしてます。

イベントディレクター
仲村学

プラチナゲームズ

6周年おめでとう御座いま A す。岡部さんが奏でる装い新たな音楽に期待が膨らみます。一ファンとしても勿論楽しみですが、開発に携わることができ非常に光栄に思います。

サウンドマネージャー
上田雅美

今作の『NieR』は、前作は A もとより、数あるゲームの中でも特に奇抜でユニークです！これらのアイディア全てが一つに組み上がった時どんな物になってしまうのか、僕も今から楽しみです!!

コンセプトアーティスト
須田裕貴

『NieR』の大ファンなので、 A 開発に携われていることがとても嬉しいです！僕自身が大ファンだからこそ、全世界の『NieR』ファンがにやりとできるようなゲームになるよう全力で制作します！

キャラクターモデリングアーティスト
松下祥風

今作も皆様に愛される作 A 品になるよう、アニメーションスタッフ一同励んでおります。アニメーションの全フレームに気を配る勢いです！皆様が『NieR』の世界に1ミリでも深く没頭できるよう頑張り続けます！

アニメーター
村中高幸

6年の間に、一ファンだっ A た私が作る側になってしまいました。スタッフの作品に対する愛が皆さまにも伝われば幸いです。どうぞお楽しみに。

コンセプトアーティスト
西井智子

『NieR』6周年おめでとうご A ざいます！
『NieR:Automata』でも、独特の世界感を表現できるよう頑張ります！

サウンドデザイナー
進藤雅人

6周年おめでとうございま A す！コンサートめちゃくちゃ参加したかったです…

コンセプトアーティスト
幸田和磨

スタッフ一同ファンの皆様の期待にこたえられるよう、さらに愛されるように制作していますので、期待してお待ちください!!

キャラクターモデリングアーティスト
田崎一軌

6周年おめでとうございます!『NieR』の世界観にふさわしい背景をお届けできるよう鋭意制作中ですのでご期待ください。

エンバイロメントアーティスト
眞柴淳平

ヨコオさんワールド全開の神ゲーにしますのでよろしく!前作BGM聞きまくりながら制作してます!

ゲームデザイナー
根岸功

6周年おめでとう御座います。前作の様に深く愛される作品になる様に頑張ります!! あの感動を再び…

ゲームデザイナー
髙田翔平

6周年おめでとう御座います。前作のようなファンの皆様に愛される作品を目指し、新しい『NieR』の世界を組み立てています。完成を楽しみにしていてください!

プログラマー
平川祥

UIもメカも渾身の思いを込めて制作しておりますので、どうぞ楽しみにお待ちください!まだ制作途中ではありますが、『NieR』という作品に関われて本当によかったと思える、そんな新作に仕上がっています。

UIアーティスト
木嶋久善

数年前には、まさか『NieR』に関わることができるなど思ってもいませんでした。ワクワクするような世界観をお届けできるよう、誠心誠意頑張っておりますので楽しみにお待ちください!

エンバイロメントアーティスト
横山直哉

『NieR』に関わることができている喜びを感じながら毎日ウキウキ制作しています。お楽しみにしていてください!

エンバイロメントアーティスト
山本佳奈

6周年おめでとうございます。彼ら彼女らの物語を皆さんにしっかりと届けられるよう愛情込めてキャラクターの表情を制作中です。乞うご期待!

フェイシャルアニメーター
高島正規

6周年おめでとうございます。新作も、『NieR』ファンの皆様に愛されるような作品になるよう精一杯頑張ります。

ゲームデザイナー
藤田真理

『NieR』という作品に参加できる事、大変嬉しく思います。良い意味で新しい『NieR』を皆様にお届けしたいと思っていますので、是非楽しみにお待ち下さい。

プログラマー
大西亮

6周年おめでとうございます!『NieR』が持つ独特な世界観を表現するために奮闘中です!前作とはまた違う新しい『NieR』にご期待ください…!!

VFXアーティスト
中島史音

新しい『NieR』は開発者にも愛されながら組みあがってきている、と強く感じます。全世界の人たちにも愛されるよう、頑張って制作しています。期待していてください。

キャラクターモデリングアーティスト
松平仁

『NieR』6周年おめでとうございます。皆様からの愛を感じるタイトルに関わることができてとても光栄です!前作からさらに世界観を広げられるように鋭意制作中ですので是非ご期待ください!

エンバイロメントアーティスト
亀岡昇平

前作に続き、今回も新しい『NieR』の開発に参加できることをとても嬉しく思います。ちょっと運命感じてます。新作には個性豊かなキャラクターがたくさん登場するので完成を楽しみにしていてくださいね!

フェイシャルアニメーター
岩神崇博

ヨコオさんの思い描く新しい『NieR』がどのような仕上がりになるのかワクワクしながら作っています!皆さんもどうぞ楽しみにしていてください!ガンバルゾー!!

プログラマー
岡部健信

現在、新作『NieR:Automata』をヨコオディレクションの元、時にぶつかり、時に笑い合いながら、スタッフ一同鋭意制作させて頂いております。応援宜しくお願い致します!

プロデューサー
西村栄治郎

イルカに入って、新作『NieR』に連行されました…ヨコオさんのフォローをしています。しかし、こんな大作JRPG(水谷主観)をつくろうなんて…狂ってます(素敵)

プロデューサー
水谷英之(株式会社ILCA)

プラチナゲームズ

6周年おめでとうございます!素晴らしいタイトルにかかわることができて大変嬉しく思います!皆様の期待と、『NieR』の名に恥じない世界を生み出せるよう頑張ります!

エンバイロメントアーティスト
梶泰幸

『NieR』6周年おめでとうございます。
リピート率91.6%!!

シネマティックアーティスト
中野智弘

6周年おめでとうございます!一ファンとして、コンサートの開催を嬉しく思います!新作も愛されるよう、がんばらねば…!

ゲームデザイナー
田浦貴久

多くの人に愛される『NieR』の新作『NieR:Automata』の開発に携われて嬉しい限りです。ファンの皆様の御眼鏡に適うよう、誠心誠意開発しておりますのでどうぞ楽しみにお待ちください!!

プログラマー
安井美沙

6周年おめでとうございます!前作と同様、新作も世界中のファンに楽しんでいただけるように日々頑張っております。

アシスタントプロデューサー
ヴァンインゲン・ティム

祝6周年。ファンのみなさまの期待を裏切らない作品を作るべくがんばっています!

プログラマー
六本周平

Others

シナリオ、キャラクター、そしてあの音楽! 荒削りな部分も含め『NieR』には本物の魂が宿っています。翻訳や吹き替えが絶賛されたのも、元のシナリオが素晴らしかったおかげです。これほど刺激的、、、な作品に携わることができて光栄でした!

ローカライズディレクター
ジョン・リカーディ(有限会社ハチノヨン)

セリフに苦労したのは、シロとカイネです。シロはかわいくなりすぎ、カイネは下品になりすぎて、調整が大変でした。

シナリオ
名取佐和子

ゲーム作るのは大変……

シナリオ
菊地はな(株式会社ブッコロ)

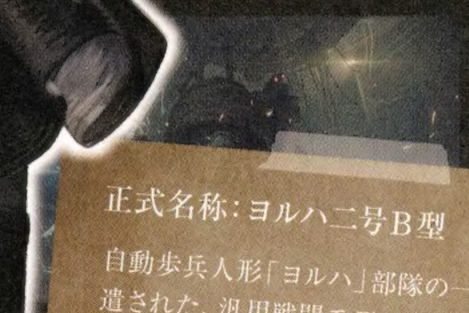
プレイ開始の3分後に小説を書きたくなり、30分後には音楽を文字にできない絶望感を味わいました。そんなゲームでした。

ショートストーリー
映島巡

NieR:Automata™

ニーア オートマタ

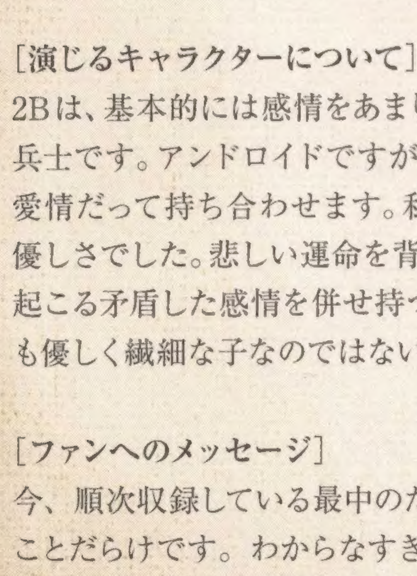
2B:ヨルハ二号B型



遠い未来。突如、侵略してきた異星人。
そして、彼らがくり出す兵器『機械生命体』。
圧倒的戦力の前に、人類は地上を追われ月へと逃げ延びていた。
地球を奪還するために、人類側はアンドロイド兵士による抵抗軍を組織。
さらに、膠着した戦況を打破するため、
新型アンドロイドである戦闘用歩兵『ヨルハ』部隊を投入する。
人のいない不毛の地でくり広げられる
機械兵器とアンドロイドの熾烈な戦い。
やがてそれは知られざる真実の扉を開けてしまうこととなる……

正式名称：ヨルハ二号B型

自動歩兵人形「ヨルハ」部隊の一員として派遣された、汎用戦闘モデルのアンドロイド。
剣撃による近距離攻撃と、サポートシステム「ポッド」を利用した遠距離攻撃が可能。
戦闘用ゴーグルを装着している為、目元を見せる事はほとんどない。
ヨルハ部隊員は名前を持たず、全て記号で呼ばれる。
感情を持つことは規則上禁止されているが、モデル毎の個体差があり、2Bは比較的冷静沈着な性格の持ち主。



石川由依

Yui Ishikawa

「進撃の巨人」「アイカツ！」「蒼穹のファフナー EXODUS」など数々の作品に出演。その他に、舞台や映像に出演するなど幅広く活躍している。

[キャストに選ばれての感想]

たくさんの方が愛して下さっている、この「NieR」という作品に出演させていただけて、本当に光栄です。新作を期待して下さっている方が多い分、プレッシャーもありますが、今は、NieRの世界に入り込めること、そして2Bを演じられることの幸せでいっぱいです。心に響く素晴らしい音楽、思わず魅了されてしまう美しい映像、そして哀しく儚いストーリー… NieR独特の世界観で2Bがちゃんと生きられるよう、息を吹き込んでいきたいと思います。

[演じるキャラクターについて]

2Bは、基本的には感情をあまり表に出さない、冷静沈着なアンドロイドの兵士です。アンドロイドですが、人間と同じように苦悩したり哀しみます。愛情だって持ち合わせます。私が2Bを演じていて感じたのは、正義感と優しさでした。悲しい運命を背負っていますが、その繰り返しの中で湧き起こる矛盾した感情を併せ持つ、切ないキャラクターです。強く美しく、でも優しく繊細な子なのではないかと思います。

[ファンへのメッセージ]

今、順次収録している最中のため、正直に言うと、私もまだわからないことだらけです。わからなすぎて、収録中も質問ばかりしていました(笑)
それだけ、深く複雑なお話です。
ヨコオさん達が創り上げようとしているこの「NieR:Automata」に、声優として精一杯応え、皆さんの期待を裏切らない、もしくはそれ以上のものをお届けできるよう、頑張りたいと思います。是非、楽しみにしていて下さい！

Producer：Yosuke Saito　Director：Yoko Taro
Character Designer：Akihiko Yoshida
Composer：Keiichi Okabe　Game Designer：Takahisa Taura

対応機種：PlayStation®4　メーカー：スクウェア・エニックス
ジャンル：ARPG　発売日：未定　希望小売価格：未定

門脇舞以

Mai Kadowaki

これからも、私の心すべてを捧げてエミールくんを演じ抜きたいと思います。
……ど、どんな姿になっていようとも……！

※イラストは前作のエミールです

9S：ヨルハ九号S型

正式名称：ヨルハ九号S型

攻撃機能も有するが、調査任務に特化した機体で、主にハッキングによる情報収集を得意とするヨルハ部隊の一員。

ヨルハ部隊の中では比較的感情表現が豊かなタイプでやさしい性格。

花江夏樹

Natsuki Hanae

2011年に声優デビュー。2013年にはテレビアニメ初主演を果たし、その後、主役としての出演作品が相次いだ。第9回声優アワード新人男優賞を受賞。

［キャストに選ばれての感想］

小学生の時にドラッグオンドラグーンを少ないお小遣いを貯めて買い延々とプレイしていたので、今作のお話が来た時はとても嬉しかったです。
僕自身ゲームが大好きなのでより気合が入りました。

［演じるキャラクターについて］

9Sはアンドロイドということで、演じるにあたって悩みましたが人間らしい部分を出してよいと言われたのでそこまでアンドロイドっぽさは無いかもしれません。
物語が進んでいくうちに感情移入してしまい演じていて大変でした。
ビジュアル、性格と、とても魅力的なキャラクターだなと思います。

［ファンへのメッセージ］

収録中ワクワクが止まらず、早くプレイしたい！と思っていました。
より良いものをお届けできるように、より9Sを好きになって頂けるように演じました。
僕は先にEDを知ってしまっていますが皆さんにも早く見て体験して頂きたいです‼
シリーズをプレイしていなくても楽しめるとのことなので、是非プレイしてみて下さい～‼

A2：ヨルハA型二号

正式名称：ヨルハA型二号

A型は現在運用されていない近接攻撃に特化したヨルハのプロトタイプモデルで、2Bや9S等の正式モデルの実用化に向け運用されていた。
あまり多くを語る性格ではなく、常に一人で行動している。

諏訪彩花

Ayaka Suwa

2011年に声優デビュー、2014年にテレビアニメ「悪魔のリドル」で初主演。近年の出演作に「弱虫ペダル」「田中くんはいつもけだるげ」「暗殺教室」などがある。

［キャストに選ばれての感想］

有名な作品だと存じていたので、お話を頂いた時は驚きました。そのあと設定資料やストーリー台本を頂いたのですが、その独特なNieRの世界観に一気に引き込まれ魅了されました！今回メインキャラクターの1人として演じさせて頂けたことをとても光栄に思います。

［演じるキャラクターについて］

私の演じるA2はヨルハ部隊の一員として造られたアンドロイド兵士です。プロトタイプということもあり、2Bと容姿が似ています。彼女は無口で多くを語るタイプではないですが、戦闘では激しく戦います。まさに美しくも敵には刃を剥く一匹狼といった感じですが、ストーリーを追っていくうちに少しずつ、繊細な彼女の内側が見えてくるのではないかなと思います。ドラマパートはもちろん、戦闘の部分では本格的なアクションシーンが多かったのでとても気合いが入りました！

［ファンへのメッセージ］

今作は異星人の侵略によって人々が離れ、荒廃してしまった地球を舞台に、機械兵器とアンドロイド兵士たちの闘いが繰り広げられています。その世界観も神秘的で繊細で切ない美しさがあります。機械とアンドロイド、人…その中で織りなされる物語にも注目して欲しいです。作中に登場する機械たちも面白いですし、大迫力のアクションもぜひ楽しんで下さい！私自身も早くゲームをプレイしたくてうずうずしています^ ^

「再起動ノ夢」

アンドロイドは夢を見ない……というのは大嘘だ。
ボディユニットが休止している間に行われる、
記憶の再フレーム化処理の時に見える断片的な風景。
認知レベルを下回るノイズのような情報を、私達は「夢」と呼んでいる。

夢が覚めなければいいと思ってる。
朝なんて来なければいいと思ってる。
起きた時に、他人にどんな顔をすれば良いのか判らないから。

私達は、感情を持つことは許されていない。

だから私は、
誰にも見せられない、苦い記憶を
誰からも見えない、記憶空間の深くに
そっと宝物のようにしまった。

起動プロセスが注入され、
戦う為の憎悪が芽生えてゆく。
それで、いい。

私達は、殺すために作られた兵器なのだから。

Music Director・Composer
岡部啓一(MONACA)

Composer・Piano
帆足圭吾(MONACA)

Guitar
後藤貴徳

Violin
土屋玲子
日俣綾子

Viola
石田浩子

Cello
大沼深雪

Vocal
Emi Evans
中川奈美
J'Nique Nicole

Cast
門脇舞以
石川由依
花江夏樹
諏訪彩花

Concert Production
山田洋平(inLYNK)
網代卓哉(DISK GARAGE)
加畑友子(LIVE ASIA)
油谷芽吹(LIVE ASIA)

Stage Manager
清水正道(T-S-ing)

Sound Engineer(MSI JAPAN TOKYO)
山口泰史／米田 努／長原咲恵／徳重健太

Manipulator
田本雅浩

Projection
木村 俊／木村直樹(KOWA)

Lighting Design
赤崎和美(TOKYO SANKO)

Backline Tech
高木勝宏(SUNPHONIX)

Recording
高橋孝典(青葉台スタジオ)

Movie(ILCA)
水谷英之／岩下みどり／平塚望曜／柳川薫平／松野明日香／小澤まに

GoodsDesign & Booklet(ILCA)
讃井啓二郎／平塚望曜／広瀬基樹

Illustration
加藤友保(ORCA)

STORY
ヨコオタロウ／菊地はな

Special Thanks
西村栄治郎(PlatinumGames)／石濱 翔(MONACA)／高橋邦幸(MONACA)

Special Thanks(SQUARE ENIX)
松山博邦／佐々木隆太郎／飯野高弘／高野倫亮／吉田宗司／白石明生

Director
ヨコオタロウ

Producer
齊藤陽介(SQUARE ENIX)
岩崎拓矢(ILCA)

©SQUARE ENIX

※ 本誌に掲載されている原稿、写真、イラストなど記事の一部あるいは全部を無断で転載、複製、使用することを禁止します。